

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-88556

(43) 公開日 平成11年(1999) 3月30日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

識別記号

F I

H 0 4 M 11/08

H 0 4 M 11/08

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

G

G 0 9 B 15/00

G 0 9 B 15/00

D

G 1 0 K 15/04

G 1 0 K 15/04

3 0 2 D

H 0 4 N 7/16

H 0 4 N 7/16

A

3 0 2

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号

特願平10-179186

(62) 分割の表示

特願平7-306299の分割

(22) 出願日

平成5年(1993) 5月10日

(71) 出願人 391035636

レーム プロパティズ ビービー

REEM PROPERTIES BES

LOTEN VENNOOTSHAP

オランダ国 1071 ディージェイ アムス

テルダム ムセウムブレイン 11

(72) 発明者 岡本 武也

愛知県名古屋市中区一丁目13番19号

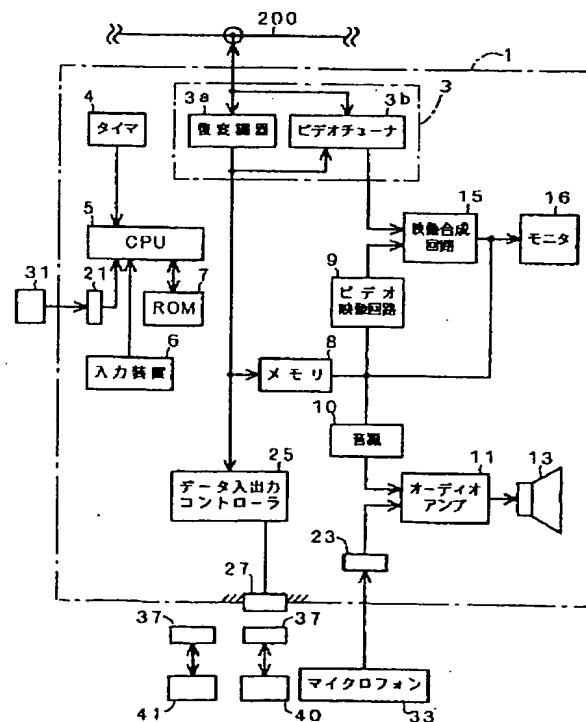
(74) 代理人 弁理士 足立 勉

(54) 【発明の名称】 コミュニケータ及び該コミュニケータを用いたソフト配信システム

(57) 【要約】

【課題】 通信回線を用いて送信されるゲーム情報あるいはカラオケ情報を受信し、ゲームカセット無しにゲームを行えるゲーム機兼用のコミュニケータやビデオディスク等無しにカラオケを行えるカラオケ装置兼用のコミュニケータ、及びそのコミュニケータを用いたゲーム用あるいはカラオケ用のソフト配信システムを提供すること。

【解決手段】 パーソナルコミュニケータ 1 より配信センタ 100 に対して所望のゲームリクエストを送出すれば、配信センタ 100 より対応するゲーム情報が返信されてくるため、使用者はゲームカセット等を有することなく所望のゲームを行うことができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信回線に接続され、該通信回線を経由して発信、または受信を行う通信手段と、

該通信手段に対する制御指令の出力、上記通信手段を経由して上記通信回線からデータを入力、または上記通信手段を経由して上記通信回線へデータを送出するコンピュータと、

を備えるコミュニケーションであって、

少なくとも、上記通信回線から入力したデータが画像あるいは画像及び音声で構成されるゲーム情報の場合、該ゲーム情報を一時記憶しておく入力データ一時記憶手段を備えると共に、

上記コンピュータは、該入力データ一時記憶手段に記憶されたデータがゲーム情報の場合、そのゲーム情報を内部あるいは外部の画像表示手段に出力し、音声データもある場合には内部あるいは外部の音声出力手段に出力するゲーム情報出力手段を備えることを特徴とするコミュニケーション。

【請求項 2】 上記コンピュータは、内部あるいは外部の印刷手段に印刷データを出力する印刷データ出力手段を備えることを特徴とする請求項 1 記載のコミュニケーション。

【請求項 3】 請求項 1 または 2 記載のコミュニケーションと送受信可能に接続される配信センタを備え、上記コミュニケーションより上記通信回線を経由して上記配信センタにゲームリクエストがあった場合には、配信センタからそのリクエストに対応したゲーム情報を、上記通信回線を経由して該当するコミュニケーションに送信すると共に、送信されて上記入力データ一時記憶手段に一時記憶されたゲーム情報を送信後所定時間後に消去させるように構成したことを特徴とするコミュニケーションを用いたゲーム用のソフト配信システム。

【請求項 4】 通信回線に接続され、該通信回線を経由して発信、または受信を行う通信手段と、

該通信手段に対する制御指令の出力、上記通信手段を経由して上記通信回線からデータを入力、または上記通信手段を経由して上記通信回線へデータを送出するコンピュータと、

を備えるコミュニケーションであって、

少なくとも、上記通信回線から入力したデータが音声あるいは音声及び画像で構成されるカラオケ情報の場合、該カラオケ情報を一時記憶しておく入力データ一時記憶手段を備えると共に、

上記コンピュータは、該入力データ一時記憶手段に記憶されたデータがカラオケ情報の場合、そのカラオケ情報を内部あるいは外部の音声出力手段に出力し、画像データもある場合には内部あるいは外部の画像表示手段に出力するカラオケ情報出力手段を備えることを特徴とするコミュニケーション。

【請求項 5】 請求項 4 記載のコミュニケーションと送受信

可能に接続される配信センタを備え、上記コミュニケーションより上記通信回線を経由して上記配信センタにカラオケリクエストがあった場合には、配信センタからそのリクエストに対応したカラオケ情報を、上記通信回線を経由して該当するコミュニケーションに送信するように構成したことを特徴とするコミュニケーションを用いたカラオケ用のソフト配信システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、双方向通信システムに用いられるゲーム機やカラオケ装置を兼用する情報通信端末装置（コミュニケーション）及びそのコミュニケーションを用いたゲーム用あるいはカラオケ用のソフト配信システムに関する。

【0002】

【従来の技術及び発明が解決しようとする課題】近年、いわゆるテレビゲームが非常に普及している。このテレビゲームのシステムは、画像あるいは画像及び音声で構成されるゲーム情報（いわゆるゲームソフト）を記憶したゲームカセットをゲーム機本体にセットして読み出し、テレビ受像機に出力する等してゲームを行うものである。テレビ受像機は家庭にある一般放送受信用のテレビ受像機を利用すれば良いため、使用者はゲーム機本体とゲームカセットを購入することとなる。このようにプレイしたいソフトの記憶されたゲームカセットを購入すれば、使用者の希望する時間に、繰り返してゲームを行うことができる。

【0003】しかしながら、従来のテレビゲームでは、プレイしたいゲーム毎にゲームカセットを購入する必要があり、このゲームカセットは高価なものである。何度も繰り返してプレイできるという利点はあるが、ゲーム内容によって、あるいは使用者の好み等によっては、繰り返してプレイする内にすぐに飽きてしまうものもある。このように例えば 1 回だけプレイしたい場合でも、ゲームカセットがないとできないため、不便である。

【0004】また、カラオケ装置は現在いわゆるカラオケボックス等の店ばかりでなく、家庭用のカラオケ装置としても普及している。しかしながら、カラオケにはカラオケ装置といったハード面だけでなく、ソフト面での充実が不可欠である。そして現在、ソフト面に関しては、例えば音声・画像情報の記憶されたビデオディスクあるいはビデオテープ、または音声だけであればミュージックテープといったように、カラオケ情報記憶媒体を曲に応じて有していなければならない。そのため個人で備えることのできる数量はあまり多くはできず、例えば購入費用の面で問題が無くとも、収納スペースの面で大きな問題がある。そして、新しい曲が出るとその都度ビデオディスク等を買って揃えなければならず面倒である。

【0005】そこで本発明は、このような問題点を鑑み、通信回線を用いて送信されるゲーム情報あるいはカ

ラオケ情報を受信し、ゲームカセット無しにゲームを行えるゲーム機兼用のコミュニケータやビデオディスク等無しにカラオケを行えるカラオケ装置兼用のコミュニケータ、及びそのコミュニケータを用いたゲーム用あるいはカラオケ用のソフト配信システムを提供することを目的とする。

#### 【0006】

【課題を解決するための手段及び作用】上記目的を達成するために成された請求項1記載のコミュニケータは、通信回線に接続され、該通信回線を経由して発信、または受信を行う通信手段と、該通信手段に対する制御指令の出力、上記通信手段を経由して上記通信回線からデータを入力、または上記通信手段を経由して上記通信回線へデータを送出するコンピュータと、を備えるコミュニケータであって、少なくとも、上記通信回線から入力したデータが画像あるいは画像及び音声で構成されるゲーム情報の場合、該ゲーム情報を一時記憶しておく入力データ一時記憶手段を備えると共に、上記コンピュータは、該記憶手段に記憶されたデータがゲーム情報の場合、そのゲーム情報を内部あるいは外部の画像表示手段に出力し、音声データもある場合には内部あるいは外部の音声出力手段に出力するゲーム情報出力手段を備えることを特徴とする。

【0007】本コミュニケータによれば、コンピュータが通信手段に対する制御指令を出力して、通信手段に、通信回線を経由しての発信、または受信を行わせる。または、コンピュータが通信手段と、通信回線とを経由してデータを送出する。あるいは、コンピュータが通信回線と、通信手段とを経由してデータを入力する。

【0008】入力データ一時記憶手段は、少なくとも通信回線から入力したデータが画像あるいは画像及び音声で構成されるゲーム情報の場合、ゲーム情報を一時記憶しておき、コンピュータ内のゲーム情報出力手段は、入力データ一時記憶手段に記憶されたデータがゲーム情報の場合、そのゲーム情報を内部あるいは外部の画像表示手段に出力し、音声データもある場合には内部あるいは外部の音声出力手段に出力する。

【0009】なお、請求項2記載のように、コンピュータが、内部あるいは外部の印刷手段に印刷データを出力する印刷データ出力手段を備えるようにすれば、コンピュータ内のデータを印刷手段によって印刷することができる。例えば、ゲームを中断するとき等に、現在の状況（例えば複数のキャラクタが出てくるときに、誰がどのキャラクタを対応していたか、あるいはその時点での最高得点者等の情報）を出力しておけるので、再開するときに便利である。

【0010】また、請求項3に示すコミュニケータを用いたゲーム用のソフト配信システムは、上記コミュニケータと送受信可能に接続される配信センタを備え、コミュニケータより通信回線を介して配信センタにゲームリ

クエストがあった場合には、配信センタからそのリクエストに対応したゲーム情報を、通信回線を介して該当するコミュニケータに送信すると共に、送信されて入力データ一時記憶手段に一時記憶されたゲーム情報を送信後所定時間後に消去させるように構成したことを特徴とする。この消去に関しては、コミュニケータ側において、ゲーム情報を受信した場合には所定時間後に消去させる制御手段を持つ方式や、その所定時間に関する情報だけは、配信センタからゲーム情報と共に送信させる方式が考えられる。このようにすれば、ゲームの内容等に応じて、所定時間を変更できる。

【0011】本ソフト配信システムによれば、使用者がコミュニケータより配信センタに対して所望のゲームリクエストを送出すれば、配信センタより対応するゲーム情報が返信されてくるため、使用者はゲームカセット等を有することなく所望のゲームを行うことができる。また、その送出されたゲーム情報はコミュニケータの入力データ一時記憶手段に一時記憶されるため、一度送ってしまえば、別のコミュニケータからの同じゲームのリクエストにも対応でき、コミュニケータを持つ大勢の端末使用者に対応できる。

【0012】そして、入力データ一時記憶手段に一時記憶されたゲーム情報を送信後所定時間後に消去させるように構成してあるので、有料で配信するシステムを構築した場合に送信側としても、一度送信したゲーム情報が配信センタからの送信無しに勝手に使用されることなく安心である。使用者は、再度そのゲームを行いたい場合には再度リクエストすることとなる。一度送信したゲーム情報が使用者側でダウンロードでき、その後は勝手に使用できるとなると、単に従来のゲームカセットのかわりにソフトを通信回線で送出したにすぎず、ゲームカセットの値段を大幅に下回することは採算面でも現実的に不可能である。

【0013】しかし、本システムのように所定時間で一旦消去させるようにしておけば、一回のゲームの料金をゲームカセットの値段より大幅に下回って設定することも可能である。そのため、従来は1回しかやらないゲームであってもゲームカセットを購入していて、割高感を抱いていた需要者も満足する。また、例えばゲームに熱中してなかなかやめられないことが家庭内において問題になることがあり、特にテレビゲームの利用者として小学生等の若年層が多いことから上記問題はかなり根強いものと思われる。この際、本システムでは所定時間で自動的に止めざるを得ないので、例えば家庭内における子供のしつけに関連した保護者の要求にも応えるものとなり得る。

【0014】一方、請求項4記載のコミュニケータは、通信回線に接続され、該通信回線を経由して発信、または受信を行う通信手段と、該通信手段に対する制御指令の出力、上記通信手段を経由して上記通信回線からデー

10

20

30

40

50

タを入力、または上記通信手段を経由して上記通信回線へデータを送出するコンピュータと、を備えるコミュニケータであって、少なくとも、上記通信回線から入力したデータが音声あるいは音声及び画像で構成されるカラオケ情報の場合、該カラオケ情報を一時記憶しておく入力データ一時記憶手段を備えると共に、上記コンピュータは、該入力データ一時記憶手段に記憶されたデータがカラオケ情報の場合、そのカラオケ情報を内部あるいは外部の音声出力手段に出力し、画像データもある場合には内部あるいは外部の画像表示手段に出力するカラオケ情報出力手段を備えることを特徴とする。

【0015】本コミュニケータによれば、入力データ一時記憶手段は、少なくとも通信回線から入力したデータが画像あるいは画像及び音声で構成されるゲーム情報の場合、ゲーム情報を一時記憶しておき、コンピュータ内のゲーム情報出力手段は、入力データ一時記憶手段に記憶されたデータがゲーム情報の場合、そのゲーム情報を内部あるいは外部の画像表示手段に出力し、音声データもある場合には内部あるいは外部の音声出力手段に出力する。

【0016】また、請求項5に示すコミュニケータを用いたカラオケ用のソフト配信システムは、上記コミュニケータと送受信可能に接続される配信センタを備え、コミュニケータより上記通信回線を介して配信センタにカラオケリクエストがあった場合には、配信センタからそのリクエストに対応したカラオケ情報を、通信回線を介して該当するコミュニケータに送信するように構成したことを特徴とする。

【0017】本ソフト配信システムによれば、使用者がコミュニケータより配信センタに対して所望のカラオケリクエストを送出すれば、配信センタより対応するカラオケ情報が返信されてくるため、使用者はビデオディスク等のカラオケデータ媒体を有することなく所望のカラオケを行うことができる。また、その送出されたカラオケ情報はコミュニケータの入力データ一時記憶手段に一時記憶されるため、一度送ってしまえば、別のコミュニケータからの同じカラオケのリクエストにも対応でき、コミュニケータを持つ大勢の端末使用者に対応できる。

【0018】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施例について説明する。図1は本実施例のパーソナルコミュニケータ1のブロック図、図2は本パーソナルコミュニケータ1を用いたソフト配信システムのブロック図である。図1に示すように、本配信システムは、配信センタ100、パーソナルコミュニケータ1、及び配信センタとパーソナルコミュニケータ1とを接続する通信回線としての伝送路200から構成されている。

【0019】配信センタ100は、ゲームソフトデータベース101、カラオケデータベース103、その他のデータベース(群)105と、各データベース101、

103、105から情報を検索して送出するためそれぞれ対応して設けられたゲーム情報送出装置111、カラオケ情報送出装置113、他情報送出装置115、及びそれら各情報送出装置111、113、115の制御等を行う制御装置120、外部との信号の入出力を行うヘッドエンド130を備えている。

【0020】制御装置120は、伝送路200を介してパーソナルコミュニケータ1より送信されてきたリクエストデータをヘッドエンド130を介して入力する。そして、そのリクエストに対応した情報を、情報送出装置111、113、115を制御してデータベース101、103、105から取り出し、ヘッドエンド130を介して伝送路200に送出させる。

【0021】本実施例では、伝送路200は同軸ケーブルで構成されており、この伝送路200は複数のパーソナルコミュニケータ1と接続されている。次にパーソナルコミュニケータ1側の構成について説明する。図1に示すように、本パーソナルコミュニケータ1は、端末モデム3と、タイマ4と、CPU5と、入力装置6と、ROM7と、メモリ8と、ビデオ映像回路9と、音源10と、オーディオアンプ11と、スピーカ13と、映像合成回路15とモニタ16と、制御器コネクタ21と、マイクコネクタ23と、データ入出力コントローラ25と、データ入出力コネクタ27とを備えている。

【0022】端末モデム3は伝送路200と接続されており、復変調器3aと、画像のチャンネル選択をするビデオチューナ3bとから構成されている。入力装置6は、例えばキーボードやマウス等からなり、パーソナルコミュニケータ1の使用者が所望のゲームソフトの番号や演奏を希望するカラオケ曲の番号を入力したり、その他の処理指令等を入力するのに用いられる。また、制御器コネクタ21にゲーム専用の制御器31を接続することにより、制御器31を用いたゲーム専用の操作もできる。この制御器31には操作指令を与えるボタンやジョイスティック等、いわゆるテレビゲーム等に広く用いられている制御ボタンと同様のものが設けられている。

【0023】また、マイクコネクタ23にマイクロフォン33を接続することにより、カラオケを行うときに、使用者が自分の歌声をスピーカ13から出力させることができる。一方、データ入出力コネクタ27にはデータ出力ケーブル37が接続され、そのデータ出力ケーブル37にはプリンタ40あるいはパーソナルコンピュータ41等が接続される。

【0024】次に、CPU5において実行される制御について説明する。電源(図示せず)がオンされるとまずメインメニューが表示される。そのメインメニューから「配信センタ呼出」が選択され、配信センタ呼出処理が起動した時点から図3を参照して説明を続ける。

【0025】まず、利用項目の表示が行われる(S1000)。利用項目の表示は、選択を求める表示(例えば

「希望の利用項目を選んで下さい」との表示)と利用項目一覧(ゲーム、カラオケ、その他の項目)とからなる。この表示の後、判断が行われて(S1010)、選択された利用項目名の個別処理画像を表示する(S1020)。個別処理画像の表示は、入力あるいは選択を求める表示と個別処理名一覧とからなる。この個別処理画像の表示の後、入力あるいは選択がされると個別処理の実行が行われる(S1030)。この個別処理の実行では、まず配信センタに接続され、配信センタとパーソナルコミュニケータ1間とで双方向通信が行われて、各個別処理内容に応じた処理がなされる。

【0026】最初に、ゲームを行う場合の制御について、その手順も含めながら説明する。上記S1000での利用項目表示においてゲームを選択すると、図4のような個別処理画像が表示される。説明すると、入力あるいは選択を求める表示301と個別処理名一覧303である。個別処理名一覧303は①～③まであり、「①：希望ゲーム番号」は、この画面においてゲーム番号入力欄305に直接ゲーム番号を入力すれば、その後該当するゲーム情報が送信されてくる処理である。また、「②：ゲーム番号一覧」は、現在配信センタ100のゲームソフトデータベース101から配信可能なゲームの番号の一覧表示がされる処理である。「③：料金表示」は、例えば今月の累積料金を表示したり、過去の料金を表示したりする処理である。

【0027】実際にゲームを開始したい場合には、上記①または②を選択する。例えば既に希望のゲーム番号が判っている場合には、カーソルをゲーム番号入力欄305に移動させてテンキー等で番号を入力すればよいが、判らない場合には②を選択する。

【0028】②のゲーム番号一覧処理について簡単に説明しておく。②を選択すると、配信センタ100からゲームの番号の一覧表示に関するデータが送信されて表示される。詳しくは、図5に示すように、入力領域311と表示覧313とに分かれており、表示覧313をスクロールさせれば未表示データも見ることができる。表示覧313には、ゲーム番号とゲーム名に加えて、「参加可能人数」と「料金」が表示される。従って、この表示を参考にして希望のゲーム番号を探し、入力領域311のゲーム番号入力欄315に入力すればよい。

【0029】なお、例えば初めて新しいゲームを行う場合等に、そのゲーム内容の概略等を知りたい場合がある。そういった場合は、入力領域311の「B：ゲーム内容説明表示」のゲーム番号入力欄317にゲーム番号を入力すると、そのゲーム内容の概略説明が表示覧313に表示される。従って、使用者はその表示を見てからゲームを選択することができる。

【0030】また、ゲーム番号一覧表示を印刷しておけば、次回から希望するゲームをすぐに選択することができる。その場合は、入力領域311の「C.印刷」を選

択すれば、図1に示すデータ入出力コネクタ27、データ出力ケーブル37を介して接続されたプリンタ40より印刷できる。

【0031】上記個別処理①による図4の番号入力欄305、あるいは個別処理②による図5のゲーム番号入力欄315に希望ゲーム番号を入力した際に実行される処理について図6を参照して説明する。まず、ゲームリクエストデータが作成される(S1100)。このゲームリクエストデータは、データを送信するパーソナルコミュニケータ1のID番号、希望ゲーム番号等から構成される。作成されたゲームリクエストデータは配信センタ100に送信される(S1110)。

【0032】配信センタ100(図2)では、制御装置120が送信されてきたリクエストデータをヘッドエンド130を介して入力する。そして、そのリクエストに対応したゲーム情報を、ゲーム情報送出装置111を制御してゲームソフトデータベース101から取り出す。取り出したゲーム情報はヘッドエンド130を介して伝送路200に送出させ、該当するパーソナルコミュニケータ1に転送する。なお、この際ゲーム情報と共に、後述する第1及び第2の所定時間も送信される。

【0033】図6に戻り、パーソナルコミュニケータ1側では、そのゲーム情報を受信し(S1120)、メモリ8に格納する(S1130)。そして、メモリ8への格納が完了すると、モニタ16に受信完了表示を行い(S1140)、さらに配信センタ100に受信完了データを送信して(S1150)、本処理ルーチンを一旦終了し、次の処理を待つ。その後例えばゲーム開始の操作がされると、メモリ8内のゲーム情報に従うゲームが開始される。

【0034】なお、S1150において、受信完了データが配信センタ100に送信されることにより、配信センタ100では課金処理を実行する。この課金処理については後述する。次に、ゲーム情報自動消去処理について図7を参照して説明する。図6に示すゲーム情報受信に関する処理がなされると、その受信完了時刻を取り込む(S1200)。そして、現在時刻を取り込んで、受信完了時刻からの経過時間を算出し(S1210)、第1の所定時間経過したか否かを判断する(S1220)。所定時間経過していない場合はS1210に戻り、所定時間経過した場合には警告を出す(S1230)。そして、更に経過時間を算出して(S1240)、第2の所定時間が経過するのを待ち(S1250)。第2の所定時間が経過した場合にはメモリ8内のゲームデータを消去させて(S1260)、本処理を終了する。

【0035】S1230の警告としては、所定の表示(例えば「あと5分で終了です」等)をモニタ16上に出したり、所定の警告音を発したり、その態様は種々考えられる。また、S1220における第1の所定時間

は、例えば第2の所定時間の5分前等に設定すればよい。また、5分前だけの警告でなく、2分前や1分前等、複数回警告してもよい。この警告があれば、ゲームを中断するとき等に、現在の状況（例えば複数のキャラクタが出てくるときに、誰がどのキャラクタを対応していたか、あるいはその時点での最高得点者等の情報）をプリンタ40から出力しておけるので、同じゲームを後日再開するときに便利である。

【0036】図6のS1150の処理に関連して、配信センタ100では課金処理を行う旨を上述した。その課金処理に関して説明する。課金システムとしては、大別すると、月決め等一定期間の利用に対して料金を課する、いわゆる定額制の課金方式と、利用された時点でその情報に対応する料金を課する、いわゆる従量制の課金方式とがある。

【0037】この両方式は、配信システムの形態・状況等によって採用の適否が変わってくるが、現実的には、例えばゲーム内容（内容の複雑度合や規模の大小等）、あるいは古いゲームか新しいゲームか等で料金を変えることが考えられる。本実施例では、従量制に対応するよう、S1150でパーソナルコミュニケータ1から送信された受信完了データに基づいて、各端末毎に課金するシステムを採用している。実際の料金は銀行の所定の口座から自動引き落としにすればよい。

【0038】なお、従量制にすると、思わぬ高額出費をしても料金支払い時にしか判らず、特に自動引き落としにしていると、気付かないこともある。そのため、図4に示した「③：料金表示」を選択すると、現在までの累積料金や、過去の料金（前回支払い時の料金や過去半年間あるいは1年間の料金等）を知ることができ、特に親が知らぬ内に子供が利用して、予想外の高額料金が請求されることを未然に防止することも可能である。

【0039】このように、本配信システムによれば、使用者がパーソナルコミュニケータ1より配信センタ100に対して所望のゲームリクエストを送出すれば、配信センタ100より対応するゲーム情報が返信されてくるため、使用者はゲームカセット等を有することなく所望のゲームを行うことができる。また、その送出されたゲーム情報はパーソナルコミュニケータ1のメモリ8（本発明の入力データ一時記憶手段に対応する。）に一時記憶されるため、一度送ってしまえば、別のパーソナルコミュニケータ1からの同じゲームのリクエストにも対応でき、パーソナルコミュニケータ1を持つ大勢の端末使用者に対応できる。

【0040】そして、メモリ8に一時記憶されたゲーム情報を送信後、所定時間後に消去させるように構成してあるので、有料で配信するシステムを構築した場合に送信側としても、一度送信したゲーム情報が配信センタからの送信無しに勝手に使用されることなく安心である。使用者は、再度そのゲームを行いたい場合には再度リク

エストすることとなる。仮に一度送信したゲーム情報が使用者側でダウンロードでき、その後は勝手に使用できるとなると単に従来のゲームカセットのかわりにソフトを通信回線で送出したにすぎず、ゲームカセットの値段を大幅に下回することは採算面でも現実的に不可能である。

【0041】しかし、本システムのように所定時間で一旦消去させるようにしておけば、一回のゲームの料金をゲームカセットの値段より大幅に下回って設定することも可能である。そのため、従来は1回しかやらないゲームであってもゲームカセットを購入していて、割高感を抱いていた需要者も満足する。また、例えばゲームに熱中してなかなかやめられないことが家庭内において問題になることがあり、特にテレビゲームの利用者として小学生等の若年層が多いことから上記問題はかなり根強いものと思われる。この際、本システムでは所定時間で自動的に止めざるを得ないので、例えば家庭内における子供のしつけに関連する保護者の要求にも応えるものとなり得る。

【0042】上記実施例は各パーソナルコミュニケータ1毎のみでゲームを行うことを前提として説明したが、離れた人同士、すなわち複数のパーソナルコミュニケータ1間でもゲームが行える。例えば上記伝送路200あるいは電話回線等を用いてパーソナルコミュニケータ1間を双方向通信可能に接続しておく。そして、各パーソナルコミュニケータ1に同じゲーム情報が配信された状態にすれば、両パーソナルコミュニケータ1において同じキャラクタを持つことになり、通信用データはキャラクタ番号と位置データだけでよくなる。従って、各パーソナルコミュニケータ1のモニタ16上において、互いの操作する多くのキャラクタをコントロールすることができ、リアルタイムにゲームを行える。

【0043】また、いわゆるロールプレイングゲームの場合、マップデータを分割して供給・販売してもよい。つまり、次のマップデータに移るには、そのマップデータのダウンロードを要することとなる。その場合、いわゆるゲーム上での「強さ」のレベルに応じてマップデータも変更可能としておく。また、マップデータの購入毎に認定データを送信するようにしてもよい。プリンタ40あるいはFAXを接続してデータを出力させれば認定証となる。

【0044】次に、カラオケを行う場合の制御について説明する。基本的な流れは上記ゲームの場合と同様なので、重複する部分は省略する。なお、カラオケなので、マイクコネクタ23にマイクロフォン33を接続しておく。S1000での利用項目表示においてカラオケを選択すると、図4と同様の個別処理画像が表示される。すなわち「①：希望カラオケ番号」、「②：カラオケ番号一覧」、「③：料金表示」である。実際にカラオケを開始したい場合には、①あるいは②において希望のカラオ

ケ番号を入力する。

【0045】パーソナルコミュニケータ①においてカラオケリクエストデータが作成されて配信センタ100に送信される。配信センタ100はリクエストに対応したカラオケ情報を、カラオケ情報送出装置113を制御してカラオケデータベース103から取り出し、該当するパーソナルコミュニケータ1に転送する。

【0046】パーソナルコミュニケータ1においては、復変調器3aを介して受信した曲データはメモリ8に一旦格納される。同時に、CPU5は選曲された内容に合った画像データを選択するため、選曲された曲の趣向に応じて予め設定された選曲データをビデオチューナ3bに送る。また、CPU5は、メモリ8に格納された曲データのうちの歌詞データと演奏データをそれぞれ同期をとってビデオ画像回路9及び音源10に出力する。ビデオ画像回路9は、歌詞等の情報を歌詞画像データに変換し出力する。

【0047】音源10は、演奏データを音響信号に変換し、オーディオアンプ11に送る。オーディオアンプ11は演奏曲の音響信号とマイクロフォン12からの音声信号を合成・増幅して音信号としてスピーカ13へ出力する。ビデオチューナ3bは、選曲データによって選曲された背景画像データを読み出し、画像合成回路15へ出力する。画像合成回路15は上記背景画像データと歌詞画像データとを合成し、画像信号をモニタ16へ出力する。

【0048】このカラオケ演奏についてさらに詳しく述べる。配信センタ100から曲データが送信されてきた場合は、画像情報としてのRF信号と、曲データを変換したRF信号とが多重化され、同軸ケーブルである伝送路200を介してパーソナルコミュニケータ1に送信されている。そして、パーソナルコミュニケータ1のCPU5は、受信した曲データに対応する画像チャンネルを選曲すべく端末モデム3のビデオチューナ3b（図1）に対して、所定の選曲データを送出する。この選曲データは例えば曲の趣向（ジャンル）に対応するよう予め設定されたもの等である。その後、音源10に対して曲データを送出して演奏を開始する。

【0049】そして、演奏が完了すると、演奏完了データを配信センタ100に送信する。この演奏完了データが配信センタ100に送信されることにより、配信センタ100では課金処理を実行する。上記ゲームの場合の課金処理は、ゲーム毎であったが、カラオケの場合1曲が数分であるので、例えば1時間単位で課金したりする等、実状に合わせて課金システムを設定すればよい。

【0050】なお、カラオケの場合は、上記ゲームの場合のゲーム情報自動消去処理（図7）のような制御は不要である。このように、本パーソナルコミュニケータ1を用いたカラオケ配信システムによれば、使用者がパーソナルコミュニケータ1より配信センタ100に対して

所望のカラオケリクエストを送出すれば、配信センタ100より対応するカラオケ情報が返信されてくるため、使用者はビデオディスク等のカラオケデータ媒体を有することなく所望のカラオケを行うことができる。また、その送出された曲データ及び歌詞データはパーソナルコミュニケータ1のメモリ8に一時記憶されるため、一度送ってしまえば、別のパーソナルコミュニケータ1からの同じカラオケのリクエストにも対応でき、パーソナルコミュニケータ1を持つ大勢の端末使用者に対応できる。

【0051】以上本発明はこの様な実施例に何等限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において種々なる態様で実施し得る。例えば、上記実施例では、図1に示すように、パーソナルコミュニケータ1自体が内部にモニタ16及びスピーカ13を有するように説明したが、これに限らず、外部のモニタやスピーカに接続して用いるような構成でもよい。例えば、テレビ受像器に接続して、テレビ受像器から画像及び音声を出力させるようにしてもよい。なお、その場合、パーソナルコミュニケータ1には小さなディスプレイを設け、図4、図5に示すような選択画面はそのディスプレイに表示させるようにしてもよい。

【0052】また、伝送路200は既設のケーブルテレビシステムの同軸ケーブル等を援用しても良く、図2に示す他のデータベースとして衛星テレビ番組やビデオディスクによるビデオ番組、あるいはラジオ番組等も含めて、マルチメディア双方向通信システムとして構築できる。この配信システムにおけるパーソナルコミュニケータ1は、各家庭に配置したり、あるいはホテルの各部屋に配置したり、種々の適用が可能である。

【0053】

【発明の効果】以上詳述したように本コミュニケータを用いたソフト配信システムによれば、使用者がコミュニケータより配信センタに対して所望のゲームあるいはカラオケリクエストを送出すれば、配信センタより対応するゲーム情報あるいはカラオケ情報が返信されてくるため、使用者は、ゲームの場合はゲームカセット、カラオケの場合はビデオディスク等のデータ媒体を有することなく所望のゲームあるいはカラオケを行うことができる。また、その送出されたゲームあるいはカラオケ情報はコミュニケータの入力データ一時記憶手段に一時記憶されるため、一度送ってしまえば、別のコミュニケータからの同じゲームあるいはカラオケのリクエストにも対応でき、コミュニケータを持つ大勢の端末使用者に対応できる。

【0054】また、ゲームの場合は、一時記憶されたゲーム情報を送信後所定時間後に消去させるように構成してあるので、有料で配信するシステムを構築した場合に送信側としても、一度送信したゲーム情報が配信センタからの送信無しに勝手に使用されることなく安心であ

る。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の一実施例のパーソナルコミュニケータのブロック図である。

【図 2】 本パーソナルコミュニケータ 1 を用いたソフト配信システムのブロック図である。

【図 3】 配信センタ呼出にかかるフローチャートである。

【図 4】 個別処理画像の表示を示す説明図である。

【図 5】 ゲーム番号一覧表示を示す説明図である。

【図 6】 ゲームリクエスト時におけるパーソナルコミュニケータにおいて実行される処理を示すフローチャート

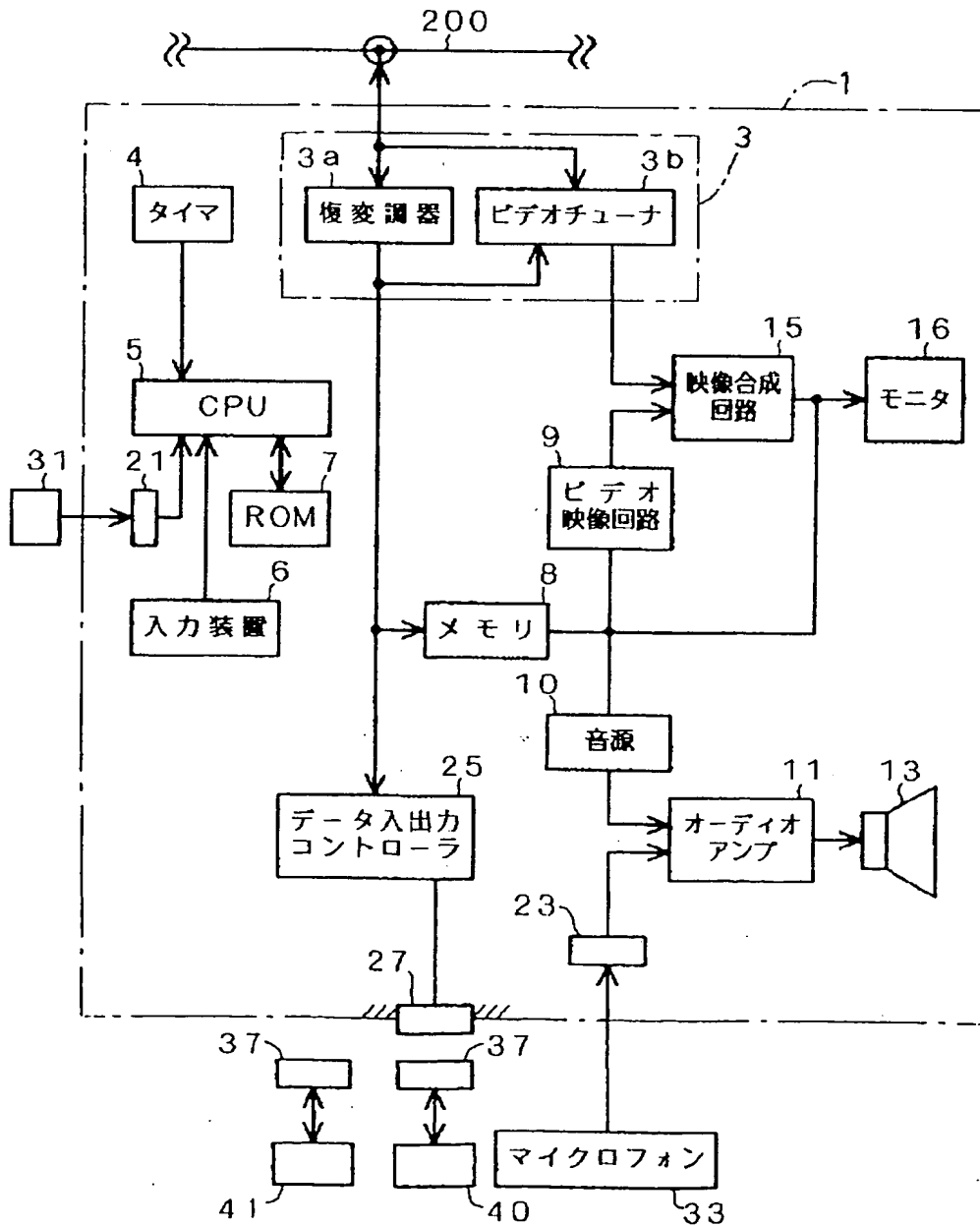
である。

【図 7】 ゲーム情報自動消去処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

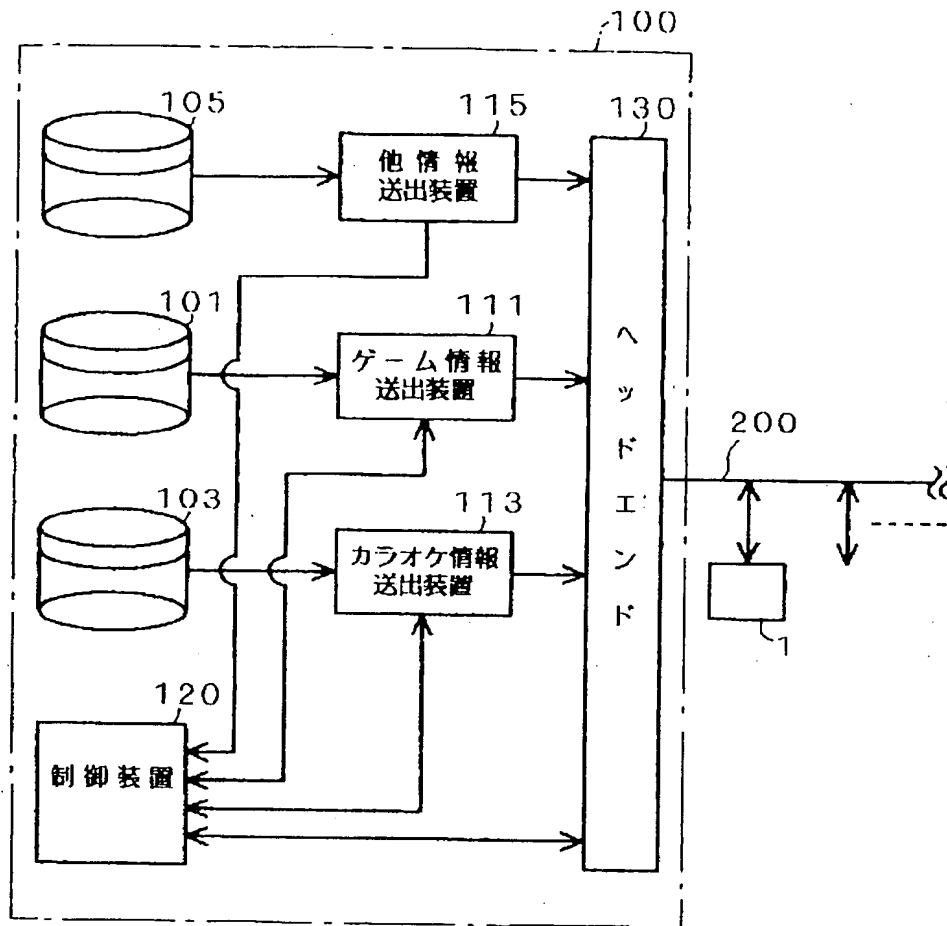
1…パーソナルコミュニケータ、 3…端末モデム、  
4…タイマ、 6…入力装置、 8…メモリ、 1  
3…スピーカ、 16…モニタ、 31…制御器、 3  
3…マイクロフォン、 40…プリンタ、 100…  
配信センタ、 101…ゲームソフトデータベース、  
103…カラオケデータベース、 111…ゲーム情  
報送出装置、 113…カラオケ情報送出装置、 12  
0…制御装置、 200…伝送路

【図 1】

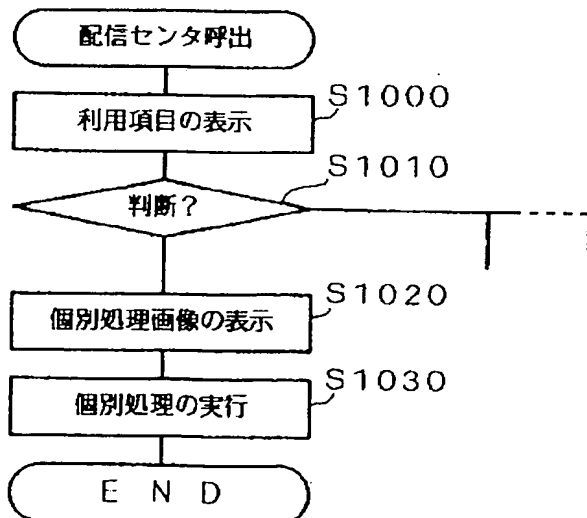




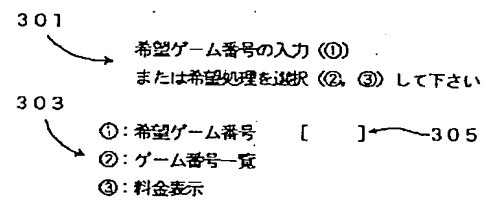
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

315 317

A: 希望ゲーム番号 [     ] ← 315

B: ゲーム内容説明表示 [     ] ← 317

C: 印刷

311

【番号】 【ゲーム名】 【参加可能人数】 【料金:円】

①: □□□カート (1~2名) (……) ← 313

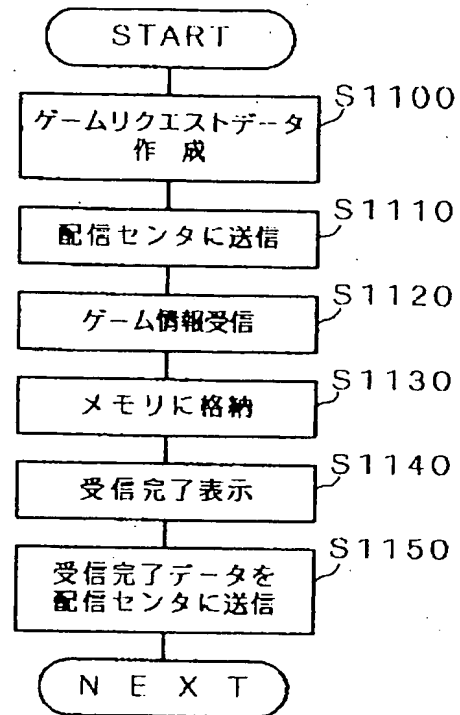
②: □□□ペイント ( 1名) (……)

③: スーパー□□□ (1~2名) (……)

④: △△△伝説 (1~2名) (……)

⑤: ストリート◇◇ (1~2名) (……)

【図6】



【図7】

